

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang dengan begitu pesat sejalan dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Dengan berkembangnya teknologi tersebut, untuk dapat tetap bertahan sebuah perusahaan dituntut untuk memperbarui sistem kerja yang lama dengan sistem kerja yang baru dengan memanfaatkan teknologi dalam aktifitas perusahaan tersebut. Sistem yang perlu di perbarui meliputi sistem penjualan, produksi maupun pemasarannya. Dengan demikian sebuah perusahaan dapat bersaing dengan para kompetitornya untuk menjadi nomor satu.

*Instagram* adalah salah satu aplikasi media sosial yang populer diakses oleh semua kalangan, terutama kalangan anak muda. Melalui *Instagram*, seseorang dapat mengunggah foto atau video, mempublikasikannya, dan terpampang pada *feed* pengguna yang lain. Sistem pertemanan yang ada di *Instagram* menggunakan istilah *follower* (pengikut) dan *following* (orang yang diikuti). Terdapat fitur *like* dan *comment* sehingga orang dapat leluasa memberikan apresiasi berupa tanda suka atau komentar pada foto yang diunggah. Dengan fitur – fitur tersebut membuat *Instagram* sangat sesuai sebagai media promosi, informasi, dan menyalurkan ide kreatif melalui foto.

Berlian Souvenir merupakan produsen pernik - pernik pernikahan yaitu undangan dan souvenir pernikahan. Produk yang dibuat oleh berlian souvenir ini terbilang unik. Ia memanfaatkan kain spunbond sebagai bahan dasar dalam pembuatan undangan dan souvenir pernikahan tersebut. dengan menggunakan bahan dasar yang berbeda membuat produk yang dibuat oleh berlian souvenir menjadi unik dan diminati oleh khalayak ramai.

Dalam kesehariannya Berlian Souvenir melakukan aktifitas penjualan dengan cara meng-upload secara manual satu per satu gambar katalog produk ke media sosial *instagram*. Semakin banyak gambar yang di-upload maka semakin banyak pula pelanggan yang tertarik untuk memesan produk. Cara ini cukup efektif untuk menarik konsumen, namun di sisi lain sangat menyita waktu sehingga menyebabkan proses produksi menjadi terbengkalai. Para konsumen yang bertanya tentang detail barang dan cara pemesanan harus dilayani satu per satu sehingga memerlukan banyak waktu untuk merespon konsumen. Tidak jarang konsumen mencari toko lain karena terlalu lama

dalam menerima respon dari pemilik. Setiap pelanggan yang memesan untuk tahu pesannya sudah diproses atau belum diharuskan menanyakan secara langsung kepada pemilik, hal ini membutuhkan waktu yang lama hingga pemilik mengkonfirmasi pesanan pelanggan sudah diproses sejauh mana karena pemilik tidak setiap saat ada untuk memantau proses produksi.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan hasil penjualan pada Berlian Souvenir, dan mempermudah proses pemesanan produk oleh konsumen, hasil penelitian Sistem Ecommerce Souvenir dengan Autopost Produk pada Instagram diharapkan dapat membantu memudahkan konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual dan meningkatkan hasil penjualan pada Berlian Souvenir.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mempunyai pemikiran untuk membangun sebuah “Sistem *Ecommerce* Souvenir dengan *Autopost* Produk Pada Instagram” sehingga dapat memudahkan konsumen dalam berbelanja online dan meningkatkan hasil penjualan di Berlian Souvenir.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam suatu penelitian perlu adanya batasan masalah yang lebih terarah agar memudahkan dalam pembahasan masalah yang telah ditentukan. Permasalahan yang dibahas didalamnya tidak berkembang terlalu jauh dari tujuan awal dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem yang dibuat hanya meliputi penampilan katalog produk, proses pelanggan, pelacakan proses pemesanan, mengunggah ke media sosial *instagram*, laporan transaksi penjualan.
- b. Semua produk yang dijual merupakan barang pre-order, sehingga pelanggan harus menunggu proses pemesanan mulai 1 sampai 2 minggu.
- c. Proses pembayaran transaksi dan konfirmasi pembayaran dilakukan secara manual dengan mengirim bukti transfer ke pemilik.

- d. Pelanggan yang dapat melakukan proses pelanggan adalah pelanggan yang sudah membuat akun pada sistem.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah sistem informasi *monitoring* yang dapat memfasilitasi pengguna yang bersangkutan untuk mengawasi proses bimbingan skripsi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat dari aspek penulis dan instansi , adalah sebagai berikut.

##### a. Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan tentang teknologi informasi dan juga menambah pengalaman dalam menganalisa dan merancang suatu sistem.

##### b. Bagi Instansi

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan kualitas pelayanan penjualan Meningkatkan penjualan produk Pada Berlian Souvenir.

#### 1.6 Metode Penelitian

##### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan juga reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

##### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang secara langsung diperoleh melalui pengamatan serta pencatatan pada obyek penelitian yang diteliti. Sumber data primer meliputi.

##### a. Observasi

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data tidak hanya dengan metode wawancara atau interview tetapi juga melalui metode observasi. Penulis mencari data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi bimbingan belajar berupa data siswa, data tentor atau guru dan informasi mengenai bimbingan belajar Gesha Pati.

##### b. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam menunjang kelengkapan data yaitu melalui metode wawancara atau interview langsung dengan pimpinan bimbingan belajar. Penulis melakukan tanya jawab dengan pihak bimbel Gesha mengenai bagaimana langkah-langkah dalam proses pendaftaran dan pembayaran.

## **2. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder merupakan data-data yang diambil secara tidak langsung, data-data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, serta literatur-literatur, meliputi.

### **a. Studi Pustaka**

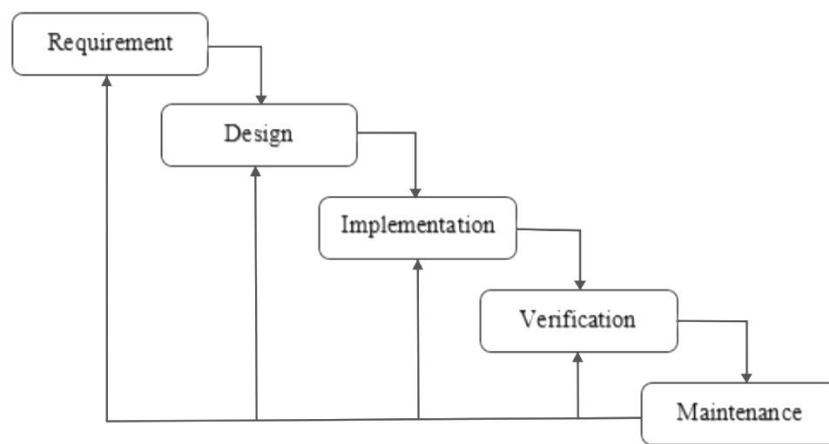
Mengumpulkan data dari sumber buku-buku yang sama dengan tema permasalahan yang diangkat, contohnya dari buku-buku Rekayasa Perangkat Lunak dan Desain Sistem Informasi.

### **b. Studi Dokumentasi**

Mengumpulkan data-data dari literatur-literatur juga dokumentasi dari internet, buku atau sumber informasi lainnya.

## **1.6.2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan *waterfall* disebut juga sebagai siklus hidup klasik. Metode tersebut menggambarkan secara sistematis dan terurut pendekatan pengembangan perangkat lunak, dimulai dari analisa kebutuhan pengguna berlanjut ke tahapan perencanaan, permodelan (*modelling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat di gambar 1.1 berikut ini.



Gambar 1. 1 Tahapan Metode *Waterfall*

Tahapan-tahapan pada proses pengembangan sistem menggunakan *waterfall* ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan dari perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak yang bagaimana yang dibutuhkan user. Pada tahap ini pendokumentasian spesifikasi perangkat lunak sangat diperlukan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisasi kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### 1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Proses perancangan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemodelan UML. *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. (Rosa A.S, dan M.Shalahuddin 2016).

Secara grafis mengenai elemen-elemen dalam sistem dijelaskan dalam bentuk diagram. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML diantaranya yaitu :

1. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.



## 2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

## 3. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu.

## 4. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

## 5. *Statechart Diagram*

*Statechart Diagram* digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu graf berarah.

### 1.7 **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran menjelaskan secara garis besar menggambarkan alur logika berjalannya sebuah penelitian yang meliputi :

#### 1. *Problems:*

Berisi masalah penelitian, yang diangkat oleh penulis.

#### 2. *Approach:*

Berisi solusi dan teori yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian.

#### 3. *Software Development:*

Berisi proses pengembangan software yang digunakan.

#### 4. *Software Implementation:*

Penerapan Software ke target yang penulis pilih.

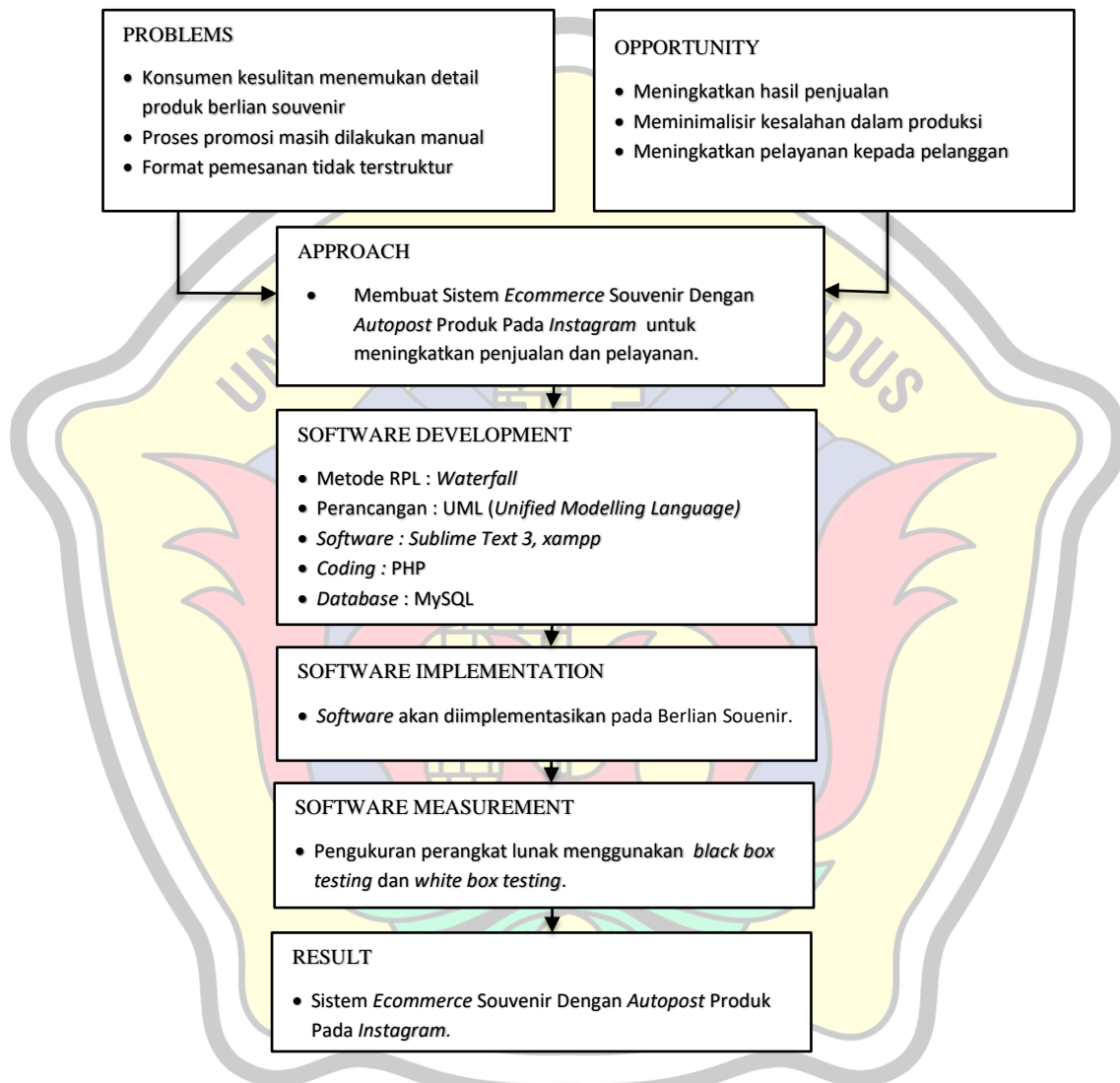
#### 5. *Software Measurement:*

Seberapa jauh software terbukti bermanfaat.

## 6. Result:

Bagian yang menyimpulkan seluruh proses penelitian dan pengukuran yang dilakukan penulis.

Berikut merupakan kerangka pemikiran yang penulis gambarkan seperti yang terlihat pada gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1. 2 Kerangka pemikiran